

Manuel d’utilisation



Mon école maternelle magique

Imprimé en Chine
91-003097-000 FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à les inciter à découvrir le monde qui les entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

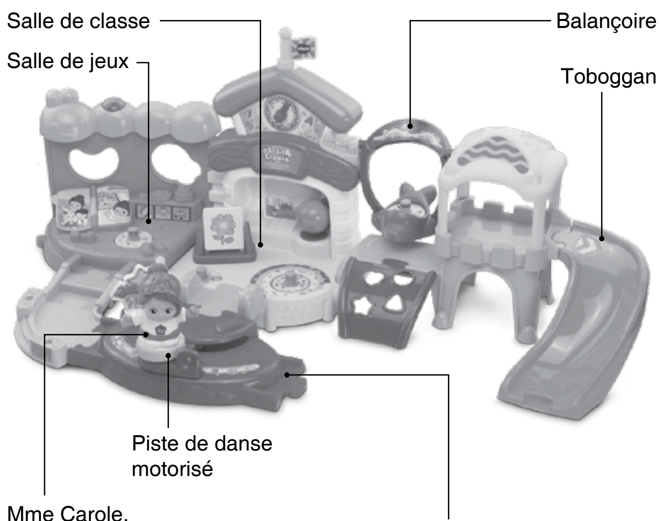
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon école maternelle magique** de **VTech**®. Félicitations !

Bienvenue dans l'école maternelle magique des **Tut Tut Copains** ! Les personnages et l'école prennent vie grâce aux 5 **ronds magiques** à explorer. Tu peux lire le livre, dessiner sur le tableau, faire de la balançoire et plus !



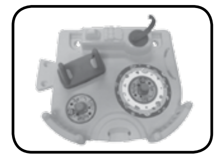
Relie les pistes aux univers **Tut Tut Copains**, **Tut Tut Bolides** et **Tut Tut Animo** ! (vendus séparément)

CONTENU DE LA BOÎTE

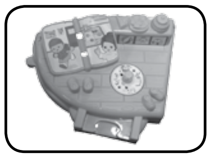
NOTE : ce jouet ne doit pas être porté à la bouche.



- **Mme Carole, maîtresse d'école**, un personnage **Tut Tut Copains**



- Un sol pour la salle de classe avec 2 **ronds magiques**



- Un sol pour la salle de jeux avec 1 **rond magique**



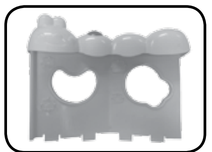
- Une piste de danse avec 1 **rond magique**



- Une balançoire avec 1 **rond magique**



- Un mur pour la salle de classe



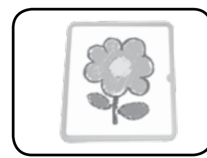
- Un mur pour la salle de jeux



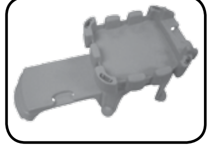
- Un globe terrestre



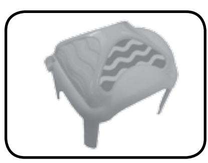
- Un grand livre



- Un tableau pour dessiner



- Une base pour la cour de récréation



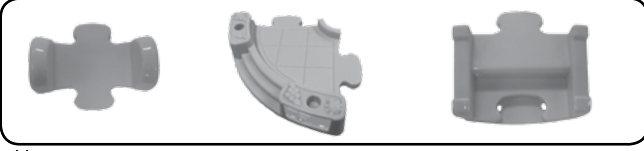
- Une toiture pour la cour de récréation



• Un toboggan



• Un mur d'escalade pour la cour de récréation



• Un connecteur
• Un virage à 90° de type mâle
• Un connecteur avec marche

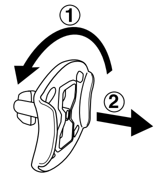
x2

• Deux planches d'autocollants
• Un manuel d'utilisation
• Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING:
All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.
NOTE: Please keep this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la piste de danse :



① Tourner l'attache à 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache.

Pour retirer l'attache du personnage :



① Couper l'attache avec une paire de ciseaux.

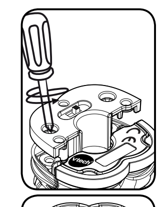
② Retirer et jeter l'attache.

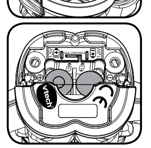
ATTENTION !

Ce jouet doit être assemblé par un adulte. Ne laissez pas votre enfant jouer tant que l'assemblage de ce produit n'est pas fini.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES





1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le personnage à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

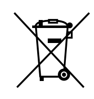
MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

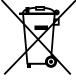
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



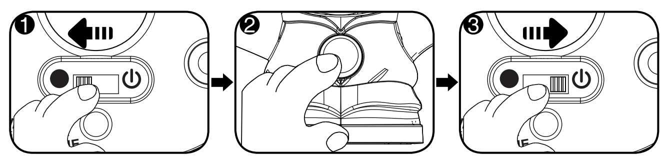


- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

ACTIVER LE MODE DE JEU NORMAL

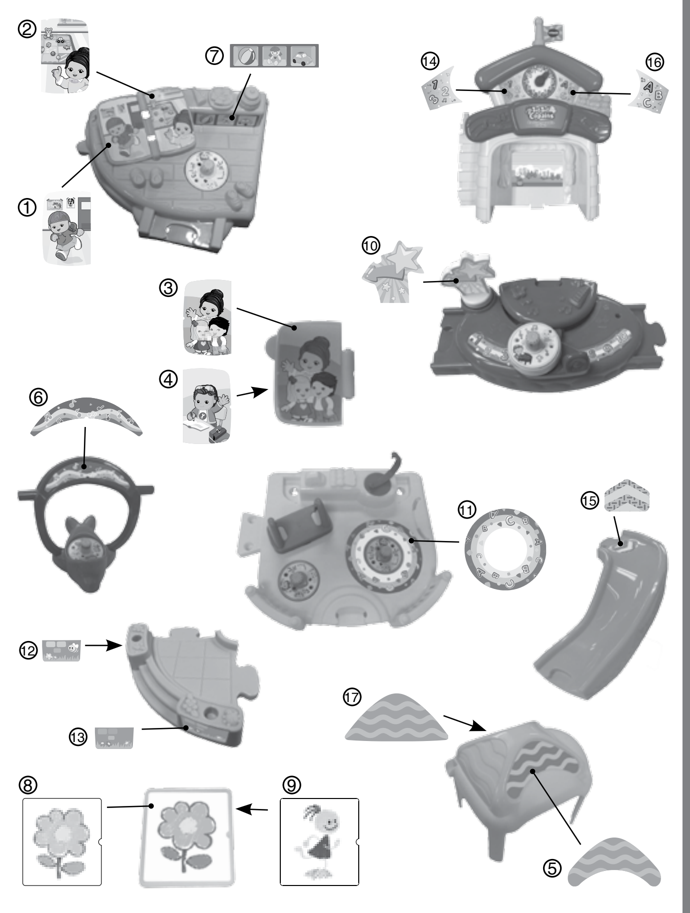
Dans son emballage, ce produit est en mode Démonstration. Pour activer le mode **Utilisation normale**, suivre les étapes suivantes :

1. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** (●).
2. Maintenir le **bouton lumineux** appuyé pendant deux secondes.
3. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻) pour activer le mode **Utilisation normale**.



AUTOCOLLANTS

Coller les autocollants comme indiqué ci-dessous.


②
⑦
⑭
⑯
①
⑩
③
④
⑥
⑪
⑮
⑫
⑰
⑬
⑧
⑨
⑤

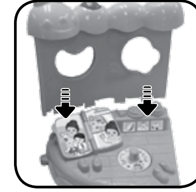
ASSEMBLAGE

Pour des raisons de sécurité, ce jouet doit être assemblé par un adulte.

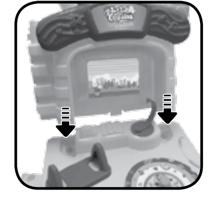
1. Insérer le livre dans le sol de la salle de classe comme indiqué sur l'image.



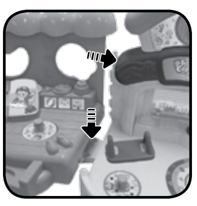
2. Insérer le mur de la salle de jeux dans le sol de la salle de jeux comme indiqué sur l'image. Un « clic » se fait entendre lorsque les éléments sont correctement assemblées.



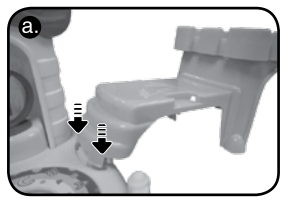
3. Insérer le mur la salle de classe dans le sol de la salle de classe comme indiqué sur l'image. Un « clic » se fait entendre lorsque les éléments sont correctement assemblées.

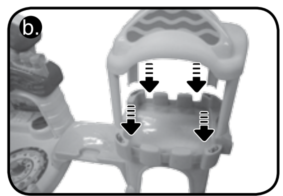


4. Relier la salle de jeux et la salle de classe comme indiqué sur l'image.



5. Relier la base de la cour de récréation à la salle de classe. Ensuite, insérer la toiture sur le sol de la cabane de la cour de récréation.





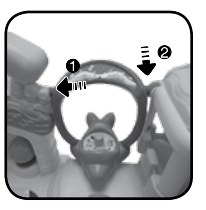
6. Insérer le tableau sur le socle comme indiqué sur l'image.



7. Insérer le globe sur le socle comme indiqué sur l'image.



8. Relier la balançoire au mur de la salle de jeux et à la toiture de la cour de récréation comme indiqué sur l'image.



9. Relier le mur d'escalade à la base de la cour de récréation comme indiqué sur l'image.



10. Relier le toboggan à la cabane comme indiqué sur l'image.

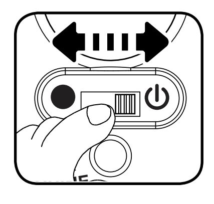


11. Relier l'école et la piste de danse aux pistes incluses.



FONCTIONNALITÉS

1. CURSEUR MARCHE/ARRÊT

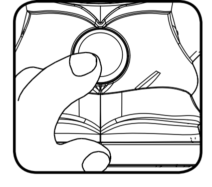


Le **curseur Marche/Arrêt** est situé sous le personnage. Pour allumer ou éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻) ou **Arrêt** (●).

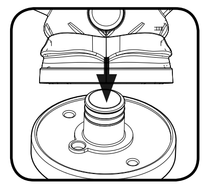
2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver les piles du jouet, ce dernier s'éteint automatiquement après quelques secondes sans interaction. Il suffit d'appuyer sur le **bouton lumineux** ou de placer le personnage **Tut Tut Copains** sur un **rond magique** pour le rallumer.

ACTIVITÉS - PERSONNAGE



1. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻). Appuyer sur le **bouton lumineux** pour entendre des phrases, des chansons, des mélodies et des sons amusants.



2. Placer le personnage sur l'un des 5 **ronds magiques** de l'école pour entendre des phrases, des sons, des musiques, des chansons et déclencher des mouvements. **Mme Carole, maîtresse d'école** peut interagir avec les autres univers **Tut Tut Copains** (vendus séparément).

ACTIVITÉS - ÉCOLE

1. Placer le personnage sur le **rond magique** de la piste de danse pour le voir tourner.



2. Placer le personnage sur le **rond magique** près du tableau pour qu'il assiste à une leçon.



3. Placer le personnage sur le **rond magique** près du globe pour qu'il enseigne quelque chose.



4. Placer le personnage sur le **rond magique** près du livre pour apprendre des règles à appliquer à l'école.



5. Placer le personnage sur la balançoire pour déclencher des phrases amusantes.



DÉVELOPPEMENT DE LA MOTRICITÉ

1. Tourne les pages du livre pour lire.



2. Tourne le tableau pour voir les images.



3. Tourne le globe pour découvrir le monde.



4. Pousse la balançoire pour aider le personnage à se balancer plus haut.



5. Tourne les aiguilles de l'horloge pour changer l'heure.



6. Tourne la boule sur la chenille du mur de la salle de jeux pour voir différentes formes.



7. Déplace la piste de danse pour voir le personnage tourner et danser.



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer les jouets, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
2. Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque les jouets ne sont pas utilisés pendant une longue période.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas les exposer à la moisissure et à l'eau.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne pas ou s'il rencontre des dysfonctionnements avec un élément contenant un rond magique, enlever le personnage de l'élément, puis le réinsérer sur le rond magique. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, merci de suivre les instructions suivantes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes, puis installer de nouveau les piles.
4. Allumer le jouet. Il devrait de nouveau fonctionner.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

